

# KM MOBILE FDV

DA SILVA, F.G.<sup>1</sup>; RANDO, D.R.<sup>2</sup>; MODESTO, L.R.<sup>3</sup>

## RESUMO

**Objetivo:** Desenvolver um aplicativo onde possa facilitar o processor de venda fora do ambiente da indústria / loja onde utiliza um ERP de onde o trabalho é proposto irá capturar os dados. **Método:** Foi escolhido o modelo de desenvolvimento ágil, visando deixar o sistema funcional e evoluir com o tempo. **Resultados:** Com o aplicativo desenvolvido facilitou todo o trâmite de venda, onde o representante irá ter em mãos o estoque da empresa que ele está autorizado a revender, efetuará o cadastro de pedidos e clientes a distância e mandará os dados para a empresa dar continuidade no processo de produção do pedido. **Conclusão:** O andamento do projeto está indo muito bem, dando tempo de fazer melhorias visuais deixando o aplicativo além de funcional, também mais moderno.

**Palavras-chave:** Aplicativo. Força de Vendas. Mobile.

## ABSTRACT

**Objective:** Develop an application that can facilitate the sales processor for the industry / store environment where it uses an ERP where the work is proposed will capture the data. **Method:** The agile development model was selected, leaving the system functional and evolving over time. **Results:** With the developed application, it facilitated the entire sales process, where the representative will have in hand the company's stock that he is authorized to resell, will register orders and customers remotely and will send the data to the company for continuity in the order production process. **Conclusion:** The progress of the project is going very well, making progress in making visual improvements, making the application not only functional, but also more modern.

---

1 Felipe Gustavo da Silva. Acadêmico do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana – Pr. 2021. Contato: slinkfelipe@hotmail.com

2 Déverson Rogério Rando. Coordenador do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana – Pr. 2021. Contato: deverson.rando@fap.com.br

<sup>3</sup> Lisandro Rogério Modesto – Professor do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade Apucarana – FAP. 2021. Contato: Lisandro.modesto@fap.com.br

**Keywords:** Application. Sales Force. Mobile.

## **INTRODUÇÃO**

A engenharia de software pode ser definida como uma metodologia de manutenção e desenvolvimento de sistemas modulares que possui as seguintes características: processo dinâmico, adequação aos requisitos funcionais do negócio do cliente, efetivação de padrões de qualidades, planejamento e gestão de atividades e recursos. (REZENDE, 2005).

As metodologias de desenvolvimento de software evoluíram, porém o processo de transformar ideias em código ainda envolve diversas atividades como: levantamento de requisitos, design, arquitetura, implementação e teste. (SATO, 2018).

Dentro dos conceitos de engenharia e de metodologias de desenvolvimento, a KM Sistemas percebeu que precisa responder a mudanças do tempo e das necessidades em colaboração com o cliente criando ferramentas que visa facilitar o dia a dia de seus clientes, este projeto em si foca em dar agilidade nas vendas que as indústrias/lojas fazem fora do local.

## **OBJETIVO**

Desenvolver um aplicativo que faça a ponte entre vendedor/representante e Sistema ERP, neste aplicativo será possível o usuário cadastrar novos clientes e fazer pedidos de venda de clientes novos e clientes já existentes da empresa. O termo utilizado para estes tipos de softwares é denominado de “App Força de Vendas”.

## **MÉTODO**

Através de pesquisas e em reuniões com os interessados pelo desenvolvimento do aplicativo, foi escolhido a metodologia de desenvolvimento ágil.

Métodos ágeis são adaptativos ao invés de prescritivos, por isso, incentivam a melhoria contínua (implicando em um constante estado de

mudanças e transformação, visando alcançar um estado melhor) através de ciclos inspeção e adaptação. Esse é o motivo pelo qual métodos ágeis utilizam processos empíricos, em vez de prescritivos. (GOMES, 2014).

“No desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis, precisamos nos preocupar muito mais com a usabilidade, interface gráfica, desempenho e praticidade. A escolha das ferramentas corretas impacta diretamente na qualidade do que estamos construindo quando produto final.” (MARINHO, 2020).

Para se definir os requisitos do sistema em questão, foi analisado com as empresas quais as dificuldades que eles sentiam em ter o sistema ERP concentrado em uma plataforma desktop, que seria no computador, e o que ajudariam eles a agilizar e facilitar algumas atividades, e em grande parte chegaram no objetivo do projeto em questão.

O projeto foi desenvolvido por meio do sistema operacional Windows, utilizando para o *front-end* a IDE Visual Studio Code, a linguagem Dart e como *framework* o Flutter. Já para desenvolvimento *back-end*, as tecnologias utilizadas foram como IDE o Delphi Rio, a linguagem Delphi/Pascal e como *framework* o Horse. Por fim, para controle de dados, foi utilizado o sistema gerenciador de banco de dados PostgreSQL.

## DESENVOLVIMENTO

O sistema tem processo de utilização para deixar o mais ágil possível o processo de venda. Com isso a ideia é que com no mínimo 5 toques na tela já se realize 1 venda.

**Figura 1 – Tela de Login**



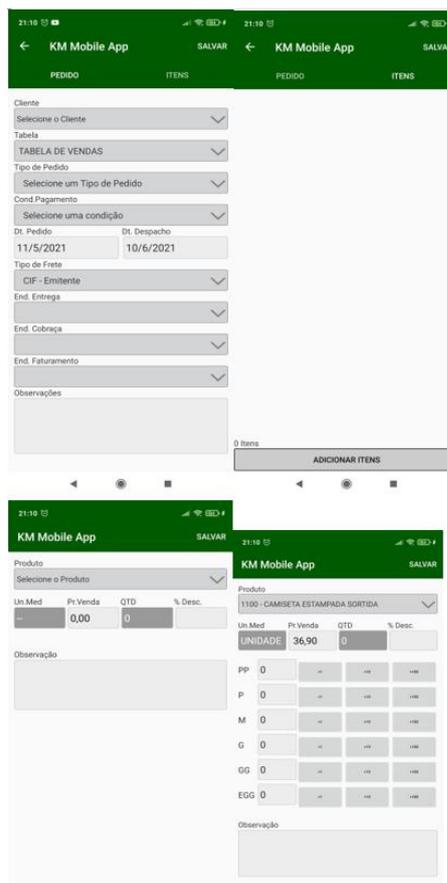
Fonte: Autor do trabalho (2021).

Conforme a Figura 1, os usuários poderão realizar o processo de autenticação com os seguintes dados: usuário fornecido pela empresa e a senha.

Feito o login no sistema o usuário irá ter que fazer a sincronização dos dados da empresa origem para o seu celular, e após isto o “app” estará liberado para uso.

Foi desenvolvido telas de cadastro de clientes, cadastro de pedidos e relatórios de estoque, clientes e pedidos. Cada pedido feito foi desenvolvido um comprovante que pode ser enviado para várias plataformas como por exemplo: E-mail, WhatsApp, entre outros.

**Figura 2 – Tela de Login**



Fonte: Autor do trabalho (2021).

Conforme a Figura 2, foi dividido em 4 telas como funciona o processo do pedido, onde serão informados o cliente e as condições impostas para ele e em seguida será adicionado os itens com suas respectivas grades.

Na parte de sincronização dos dados foi construído uma Rest API onde faz a ponte entre o banco de dados da empresa origem, o banco de dados do gerenciamento do Aplicativo para a memória do celular, nisto o vendedor pode utilizar o aplicativo de maneira offline (sem conexão com a internet) assim facilitando também vendas feitas em regiões remotas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com o desenvolvimento em fase final, a expectativa é que a KM Sistemas, empresa envolvida no projeto, possa ajudar muitos os seus clientes com este aplicativo, pois ele funcionando na prática é um baita poupa tempo.

O fato de ter sua cartela de clientes e o estoque em suas mãos sem precisar ter que entrar em contato com a Industria/Loja para confirmar algo já é algo satisfatório demais para os vendedores podendo fechar suas vendas de maneira mais rápida.

Também é visto que o software ainda há coisas para serem melhoradas ou corrigidas, como agora está tendo uma reforma visual do aplicativo deixando assim um ambiente mais agradável para ser utilizado, mas visando a metodologia ágil, isto já não impede de já ter um produto funcionando para o usuário final pois este projeto visa um sistema de constante evolução e se for para deixar 100% logo de cara, nunca sairá do papel.

## **REFERÊNCIAS**

MARINHO, Leonardo H. **Flutter Framework: Desenvolva aplicações móveis no Dart Side!**. São Paulo: Casa do Código, 2020.

SATO, Danilo. **DevOps na Prática: entrega de software confiável e automatizada**. São Paulo: Casa do Código, 2018.

GOMES, André Faria. **Agile: Desenvolvimento de software com entregas frequentes e foco no valor de negócio**. São Paulo: Casa do Código, 2014.

REZENDE, Denis Alcides. **Engenharia de Software e Sistemas de Informação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2005.